

## PRESENTACIÓN

**Dolores ROMERO**

Universidad Complutense de Madrid  
dromero@filol.ucm.es

**Resumen:** Breve presentación de los principales objetivos que desarrollan los artículos incluidos en esta sección monográfica sobre teatro y nuevas tecnologías.

**Abstract:** Brief presentation of the main objectives developed on the articles included in this monographic section on theatre and new technologies.

**Palabras clave:** Teatro español. Nuevas tecnologías.

**Key Words:** Spanish Theatre. New Technologies.

El punto de partida de esta sección monográfica es analizar cómo las nuevas tecnologías están influyendo en la producción y recepción del teatro. El impacto tecnológico digital está siendo trascendental para la cultura del siglo XXI y deja en ella unas huellas que están cambiando algunos usos heredados.

El género teatral se está viendo poderosamente afectado en tres aspectos: En primer lugar, el soporte informático está siendo utilizado para preservar y editar textos literarios incluyendo en ellos material gráfico, enlaces con textos relacionados, con diccionarios y búsqueda de concordancias. En segundo lugar, estamos asistiendo al nacimiento del teatro digital en hipertexto, con nuevas características genéricas, nuevos creadores (que conocen tanto los mecanismos tecnológicos como los recursos literarios) y un lector capaz de interpretar y disfrutar de ese texto en pantalla. En tercer lugar, la teoría teatral ha expresado ya postulados nuevos en cuanto a la autoría múltiple de los textos digitales, la disgregación del sentido textual, la intertextualidad y las implicaciones del lector en el proceso de creación y de interpretación de los textos. Estos tres impactos convergen, en opinión de algunos críticos, en la búsqueda de un nuevo escenario virtual.

Esta sección quiere profundizar en la vinculación entre teatro y nuevas tecnologías dentro del ámbito español. El tema es abordado desde diferentes enfoques. En el primer trabajo, «Hacia un estado de la cuestión», el Dr. José Romera Castillo examina las aportaciones bibliográficas de lo investigado y publicado en España, en castellano solamente, sobre la relación del teatro y las nuevas tecnologías, dejando a un lado lo referente a la creación dramaturgica en sí misma (portales de autores y obras, puestas en escena, bibliotecas, mundo editorial, revistas electrónicas, etc.). El estudio comenta bastantes ejemplos de los volúmenes individuales o colectivos que han versado sobre el tema hasta el momento.

El Dr. Anxo Abuín González en su texto «Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos» ofrece un planteamiento teórico del teatro digital o numérico ante la necesidad de referencias a partir de las que orientarse en un período en el que las nuevas tecnologías no han alcanzado todavía un lenguaje completamente propio. Primeramente ofrece una genealogía de la *performance* digital desde conceptos como el *deus ex machina* griego a la *Gesamtkunstwerk* de Richard Wagner, sin olvidar los experimentos futuristas, surrealistas, dadaístas (el *collage*, el fotomontaje, relaciones entre teatro y cine) y el *happening* o la *performance* de los años sesenta. Son varios los términos que analiza como esenciales en la virtualidad teatral: la intermedialidad (sintética, transmedial, transformacional y ontológica), la remediación (hipermediación e inmediatez), la posmedialidad, la interactividad (el artista-máquina y el Espectador-máquina). Estos factores, fruto de la interacción entre hombres y máquinas, permiten que la puesta en escena se amplíe y se multiplique hasta crear la nueva corporalidad de lo post-humano. El cuerpo humano se convierte en un campo de experimentación: es el

cuerpo tecnológico, fragmentado, abierto al reconocimiento de la tecnologización del yo. Le surgen al autor del artículo dudas ontológicas: ¿puede haber un teatro sin espectadores?, ¿puede haber un teatro sin actores?, ¿puede haber un teatro sin un espacio físico compartido?, ¿puede por último haber un teatro sin un tiempo real compartido? Su respuesta es no: el teatro no es sólo lo teatral.

En «El gusto del público: la magia digital», la Dr.<sup>a</sup> Asunción López-Valera comienza con una reflexión sobre las nuevas orientaciones en los estudios de audiencia y recepción para pasar a estudiar los elementos escénicos y los factores cognitivos y emocionales que se ponen en juego en la catarsis teatral y termina haciendo referencia a la influencia de las nuevas tecnologías y su potencial catártico con ejemplos tomados de la escena española. En el teatro clásico, el actor se dirigía a la audiencia de manera directa, intentando que los espectadores creyeran en lo que estaban viendo. A partir del siglo XVII la aparición de los teatros privados distancia la relación entre el espectáculo y su audiencia, si bien en el teatro naturalista del siglo XIX se vuelve a tomar en cuenta a los espectadores exigiéndoles respuestas de aprobación o desagrado durante el espectáculo. Desde comienzos del siglo XX el teatro se ha beneficiado de tecnologías que han permitido su deslocalización física y la co-presencia virtual de los cuerpos de los actores y la audiencia. La autora analiza, por último, algunos ejemplos de compañías teatrales —Els Joglars, Comediants, La Cubana, La Fura dels Baus— cuyos montajes hacen uso de las intervenciones del público y de todo tipo de recursos escénicos.

El Dr. José Manuel Lucía Megías, en el artículo «Enredando con el teatro español de los siglos de oro en la web: de los materiales actuales a las plataformas de edición», reflexiona sobre la presencia del teatro áureo español en la red. Resultan muy útiles algunos nodos de información disponibles en estos momentos en la Web, como son las *Herramientas informáticas para la investigación y la docencia del teatro español*, la lista de enlaces de la *WWW Virtual Library. Theatre and Drama y Textos en línea*. Junto a estos primeros pasos, resulta también muy útil acercarse a la información recogida en el portal dedicado al Festival de Teatro Clásico de Almagro, en la *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes*, así como las que se ofrecen en el *Instituto de Teatro Clásico de Almagro*, el portal de la Asociación Internacional de Teatro Español y Novohispano de los Siglos de Oro y la página del Centro de Investigación SELITEN@T. La descripción de los portales la divide el autor en cuatro grandes apartados: facsímiles de manuscritos teatrales, bases de datos, portales de autores y otros recursos como *Ars Theatrica*.

El artículo de la Dr.<sup>a</sup> Monique Martínez Thomas y de Matthieu Pouget «DRAMA: la utopía de la notación escénica» nace de una idea que bien pudo ser transgresora hace algún tiempo, pero que ya resulta muy normal en la sociedad de nuevas tecnologías. La idea es la siguiente: si es verdad que la puesta en escena es una práctica artística, un trabajo de creación espontáneo, un *trabajo de campo* refractario a cualquiera teorización, ¿no podríamos concebir una herramienta cuyas aplicaciones fueran a la vez epistemológicas y aplicadas al campo de la dirección escénica? La idea central del proyecto es la informatización de las diferentes etapas del proceso de creación teatral. Su objetivo final es desarrollar una herramienta multimedia que permita trabajar en distintas aplicaciones, desde el análisis del texto hasta la memorización del proceso de creación, pasando por todas las etapas de la puesta en escena. Este instrumento vendría a reemplazar al tradicional cuaderno de dirección, convirtiéndose en la herramienta de trabajo del director de escena en el siglo XXI. Este proyecto establece un vínculo entre investigación e industria cultural, con una aplicación inmediata de los resultados obtenidos en la investigación.

En fin, creo, sinceramente, que los cinco artículos seleccionados para este monográfico comentan desde distintos puntos de vista —bibliográfico, teórico, de la recepción, histórico y de la praxis mediática— las relaciones interdisciplinare entre «Teatro y Nuevas Tecnologías».